

O Deus que brinca: fundamentos lúdicos da realidade

Jean Lauand¹

O brincar é necessário para uma vida humana
(Tomás de Aquino)

Deus brinca. Deus cria brincando. E o homem deve brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é porque é “brincada” por Deus. Bastaria enunciar essas teses – como veremos, fundamentalíssimas na filosofia do principal pensador medieval, Tomás de Aquino (1225-1274) – para reparar imediatamente que, entre os diferentes preconceitos que ainda há contra a Idade Média, um dos mais injustos é aquele que a concebe como uma época que teria ignorado (ou mesmo combatido) o riso e o brincar.

Naturalmente, não se trata só de Tomás de Aquino. A verdade é que o “homem da época” é muito sensível ao lúdico, convive com o riso e cultiva a piada e o brincar. Tomás, por sua vez, situa o lúdico nos próprios fundamentos da realidade e no ato criador da sabedoria divina.

Assim, diante do panegírico do brincar feito por Tomás – e diante da prática do lúdico em toda a educação medieval –, torna-se difícil compreender como um erudito do porte de Umberto Eco possa ter querido situar no centro da trama do seu *O nome da rosa* o impedimento “medieval” da leitura de um tratado de Aristóteles sobre o riso (e no romance Tomás de Aquino é citado como autoridade respeitada não só pelo abade, mas também pelo fanático bibliotecário Jorge, para quem o riso é o pior dos males e que está disposto a matar para obstruir o acesso a um livro de Aristóteles sobre o tema). É difícil compreender o empenho de proibir essa leitura de Aristóteles, quando o próprio Aquinate – já solenemente canonizado antes de 1327, ano em que se dá a ação do romance – vai muito mais longe do que o Estagirita no elogio ao lúdico.

Antes de entrarmos em diálogo com a filosofia da educação de Tomás, citemos alguns significativos exemplos do lúdico na pedagogia medieval, oferecidos por educadores e educadoras, monges e reis, pelos eruditos e pelo povo. Na educação formal e informal, frequentemente o lúdico está informando a prática educativa. Tal fato, ao contrário do preconceito que nos é imposto, não é de estranhar: a própria decadência cultural que marca a Idade Média, desde o início, encurta as distâncias entre as culturas chamadas erudita e popular – tão acentuadas em outras épocas, sobretudo no Renascimento.

¹. Professor Titular Sênior da FEUSP. Professor Colaborador do Colégio Luterano São Paulo. jeanlaua@usp.br. Texto final extraído de: *Ensaíos*. São Paulo: Enguaguaçu, 2022.

Um primeiro fator que nos ajuda na compreensão dessa valorização medieval da cultura popular (e do lúdico) está na própria situação em que surge a Idade Média: com a queda do Império Romano no Ocidente e a instalação dos reinos bárbaros, a cultura erudita sofreu um sério abalo. E é em função da valorização exclusiva da cultura erudita que são cunhadas as próprias expressões “Idade Média” e “Renascimento”, carregadas de valores e fruto da narcisista historiografia renascentista. Em ambos os casos manifesta-se a autoapreciação de uma época que pretende fazer “renascer” (ou, em alguns casos, imitar servilmente) a erudição clássica, depois de uma época “média” de mil anos. De fato, a Idade Média não tem, nem de longe, a erudição clássica, mas valoriza e fomenta a cultura popular. E é a partir do Renascimento, como faz notar Regine Pernoud², que encontramos até mesmo proibições legais da cultura popular, como as sentenças de 1542 do Parlamento, proibindo o teatro popular – de tradição medieval – precisamente por ser popular.

A primeira característica essencial da Idade Média é a dualidade bárbaro-romana, para tomar as clássicas expressões de Hegel (*diese Entzweiung, dies Gedoppelte*). O bárbaro – ainda ontem não só analfabeto, mas ágrafo – instala-se hoje, triunfante, no espaço do extinto Império Romano do Ocidente.

É nessa situação, aparentemente desesperadora, que um dos mais geniais educadores de todos os tempos, Boécio (480-524), o “último romano e primeiro escolástico” (na consagrada fórmula de Martin Grabmann), cria seu projeto pedagógico – o único cabível para a primeira Idade Média –, que consiste em manter acesa uma pequena “chama-piloto”, apresentando aos novos povos traduções de precários resumos da ciência e da cultura clássicas. Esse projeto pode ser sintetizado na sentença exposta no começo do livro II do *Ars Geometrica*: “Ainda que de modo sucinto, (estas coisas) ficam ditas”³. Embora resumida e precariamente, aí estão traduzidos os fundamentos da cultura antiga.

Outros educadores, como Cassiodoro, Beda, Isidoro e Alcuíno, seguiram o paradigma boeciano – *succincte tamen* (“ainda que sucintamente”) – e, bem ou mal, a cultura antiga foi de algum modo preservada, até haver condições, no século XII, de um “renascimento”.

Outro aspecto pouco lembrado e que guarda relação com o lúdico é o fato – específico da época – de a Idade Média ser, em diversos sentidos, jovem. A juventude e a velhice não se predicam só das pessoas singulares, mas também das épocas e regiões. O filósofo alemão Josef Pieper (1904-1997) faz notar que a média de idade dos grandes autores da época, “a idade média na Idade Média” – passe o trocadilho, estamos falando do lúdico –, está entre 20 e 30 anos. “Nada mais inexato do que imaginar monges de barba branca, afastados do mundo em sua cela, caligrafando sutis tratados em pergaminhos.”⁴

É também em razão desse caráter jovem dos novos povos que a Idade Média cultiva o lúdico. Embora referindo-se ao lúdico em sentido muito mais amplo do que o nosso brincar, cabe aqui a conclusão do historiador holandês Johan Huizinga em seu clássico *Homo ludens*: “À medida que uma civilização vai se tornando mais complexa e vai se ampliando e se revestindo de formas mais variadas e que as técnicas de produção e a própria vida social vão se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de ideias, sistemas

² *Idade Média – O que não nos ensinaram*, Agir, 1979.

³ “Quamvis succincte tamen sunt dicta.”

⁴ Josef Pieper, *Scholastik*, em *Werke*, volume 2, Hamburg: Felix Meiner, 2008, página 361.

de pensamento e conhecimento; doutrinas, regras e regulamentos; normas morais e convenções que perderam já toda e qualquer relação direta com o jogo (lúdico)”⁵.

Nessa “grande aprendizagem” que é a pedagogia medieval, destaquemos, de modo necessariamente breve, quatro autores que, entre tantos outros, praticaram amplamente o lúdico na educação.

Alcuíno (735-804), o homem mais erudito de seu tempo, ensina por meio de adivinhas, charadas e anedotas. E consubstancia formalmente seu princípio pedagógico numa carta dirigida ao imperador Carlos Magno: “Deve-se ensinar divertindo”⁶. Antológico, nesse sentido, é o diálogo entre Alcuíno e Pepino, então um garoto de 12 anos. Junto com a discussão dos grandes temas existenciais – o que são a vida e a morte, o que é o homem etc. –, o mestre propõe divertidas charadas ao aprendiz: “Psst, não conta para ninguém, quero ver se você sabe qual é a caçada na qual o que apanhamos não trouxemos conosco e o que não pudemos caçar, sim, trouxemos conosco”. O menino prontamente responde que é a caçada feita pelo caipira aos piolhos (os piolhos que “caçamos” não os trazemos conosco; os que não conseguimos caçar, sim, trazemos conosco).

Nas escolas monásticas, o lúdico e o jocoso tinham, além do caráter motivacional, outra função pedagógica: aguçar a inteligência dos jovens. *Ad acuendos iuvenes* (“Para aguçar a mente dos jovens”) é o título de diversas coletâneas de exercícios de aritmética. Nelas encontramos divertidos problemas, como o seguinte: “Problema do boi. Um boi que está arando todo o dia, quantas pegadas deixa ao fazer o último sulco? Resposta: nenhuma, em absoluto: as pegadas do boi, o arado as apaga”.

Se, a propósito de Alcuíno, vemos o lúdico no ensino das escolas monásticas e na escola palatina, Petrus Alfonsus (1062-1140) inclui em sua *Disciplina clericalis* – obra escrita para a formação do clero e dos eruditos – uma coleção de anedotas para servir de exemplo na pregação. O personagem principal é *Maimundus Nigrus*, o preto Maimundo, um servo preguiçoso e espertalhão (uma espécie de Macunaíma ou Pedro Malazartes) que sempre se sai bem. Um exemplo é a anedota do pastor e do mercador: um pastor sonhou que tinha mil ovelhas; um mercador quis comprá-las para revendê-las com lucro e queria pagar duas moedas de ouro por cabeça; mas o pastor queria duas moedas de ouro e uma de prata por cabeça; enquanto discutiam o preço, o sonho foi-se desvanecendo, e o vendedor, dando-se conta de que tudo não passava de um sonho, mantendo os olhos ainda fechados, gritou: “Uma moeda de ouro por cabeça e você leva todas”.

Na época da educadora Rosvita (935-1002), o mosteiro beneditino de Gandersheim era um importante centro cultural, onde havia monjas de cultura esplendorosa. Após um hiato de séculos, Rosvita reinventa ali o teatro e reintroduz a composição teatral no Ocidente. Ela compõe seis peças de caráter educativo que combinam drama e comédia. *Sapientia*, por exemplo, traz embutida toda uma aula de matemática.

Entre inúmeras situações cômicas, destacamos aqui a hilariante sequência das cenas IV a VII da peça *Dulcício*, de Rosvita. O governador pagão Dulcício está encarregado da impossível tarefa de demover três virgens cristãs – Ágape, Quiônia e Irene – de sua fé. Confiante em seu poder de sedução e atraído pela beleza das moças, manda trancafiá-las na despensa, ao lado da cozinha do palácio. À noite, enquanto elas cantam hinos a Deus, Dulcício se prepara para invadir a despensa, mas, tomado de

⁵ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Perspectiva/Edusp, 1971, página 85.

⁶ Epístola 101.

súbita loucura, equivoca-se, entra na cozinha e acaba abraçando e beijando sofregamente os caldeirões e panelas, tomando-os pelas prisioneiras, que o espiam pelas frestas e o veem cobrir-se de fuligem. Só quem ignora o papel do lúdico na pedagogia medieval pode se surpreender que uma mulher, uma monja, numa composição devota, para ser encenada no mosteiro, incluía uma cena “escabrosa” como essa.

O *Libro del acedrex*, o primeiro tratado de xadrez do Ocidente, composto em 1283 por Alfonso, o Sábio (1221-1284), começa com uma rotunda afirmação: “Deus quis que os homens naturalmente tivessem todas as formas de alegria para que pudessem suportar os desgostos e tribulações da vida, quando lhes sobreviessem. Por isso os homens procuraram muitos modos de realizar com plenitude tal alegria e criaram diversos jogos que os divertissem (...). E esses jogos são muito bons”.

Há algo em comum nessas quatro destacadas figuras medievais. Cada uma delas se situa como um dos mestres mais eruditos de seu tempo (e com uma pedagogia de caráter acentuadamente popular). Além do mais, são pioneiros: Alcuíno é quem inicia a escola palatina, Petrus Alfonsus introduz a fábula na literatura medieval, Rosvita reimplanta o teatro e é de D. Alfonso o primeiro tratado de xadrez no Ocidente. Todos eles estão pagando um tributo a Boécio, mas, além disso, estão afirmando o lúdico – em charadas, teatro, anedotas e jogos – como necessário para a educação. Coincidem também, e com isso tocamos um segundo elemento essencial da Idade Média, em convocar a religião como fundamento, uma espécie de “tema transversal” (diríamos hoje), onipresente no ensino medieval.

No diálogo entre Alcuíno e Pepino, a sequência de adivinhas começa quando o menino pergunta: “O que é a fé?”. Ao que o mestre responde: “A certeza das coisas não sabidas e admiráveis”. Ora, admirável (*mirum*) é precisamente um termo para designar adivinha: as adivinhas servem de modelo para a fé. Tanto num como noutro caso, temos já uma revelação, mas não ainda a luz total, que só vem quando o enigma é resolvido e, no caso da fé, com a *visio beatifica* (a ligação dos enigmas com a fé remonta ao apóstolo Paulo e ao Pseudo Dionísio Areopagita, entre outros escritores cristãos⁷).

Petrus Alfonsus usa suas anedotas para a formação do clero e delas tira consequências espirituais. Assim, a anedota da venda das ovelhas é utilizada para ilustrar a máxima religiosa: “As riquezas deste mundo são transitórias como os sonhos de um homem que dorme e, ao despertar, perde, irremediavelmente, tudo quanto tinha”.

Também Rosvita apresenta suas peças com explícitos objetivos religiosos. Na sequência que selecionamos, pode-se empreender também – como o fazem críticos como Sticca e Bertini⁸ – uma interpretação alegórica, sempre tão presente na Idade Média e em Rosvita: a noite, a dispensa, as panelas, a fuligem e o próprio Dulcício são projeções simbólicas do inferno e do demônio. Nessa linha, o imperador Diocleciano, Dulcício e seu assistente Sisínio representam, respectivamente, o mundo, o demônio e a carne, os clássicos inimigos do cristão, epicamente vencidos pelas virtudes – alegorizadas nos nomes das virgens mártires – da caridade (Ágape), da pureza (Quiônia) e da paz (Irene).

⁷ São Paulo, referindo-se à fé, diz: “Presentemente vemos de modo confuso, como por um espelho, em enigmas (*in aenigmatē*), mas então veremos face a face” (*1ª Coríntios* 13:12). Na *Hierarquia Eclesiástica* do Pseudo Dionísio Areopagita, reencontramos a metáfora do enigma nos mistérios da revelação e da liturgia.

⁸ S. Sticca, “Hrotswitha's 'Dulcitus' and Christian Symbolism”, *Mediaeval Studies* 32 (1970), páginas 108-127, citado por Ferruccio Bertini, *Il teatro di Rosvita*, Genova, Tilgher, 1979, página 62.

Finalmente, D. Alfonso atribui o xadrez e os jogos à vontade de Deus.

Se a cultura erudita medieval tem já esse cunho popular e lúdico, o que dizer das manifestações culturais espontâneas do povo, como o teatro anônimo e os cantadores de feiras?

Voltemo-nos agora para o alcance e o significado do lúdico em Tomás de Aquino. Como dizíamos, se há uma marca característica da cultura medieval, é precisamente o fato de que toda a cultura, na época, era pensada em termos religiosos: a religião como o “tema transversal”, por excelência e radicalmente. Nesse sentido, já no marco inicial da cultura da Idade Média – o ano 529 – coincidem dois fatos emblemáticos: o fechamento da Academia de Atenas, por decreto imperial (desde então não haverá lugar para a cultura pagã), e a fundação, por Bento de Núrsia, do mosteiro de Monte Cassino (e o período que vai do século VI ao século XI será conhecido como “era beneditina”).

Quando, no século XII, ocorre no Ocidente a redescoberta de Aristóteles (ou do “Aristóteles arabizado”), a cristandade medieval é confrontada, pela primeira vez, com uma visão de mundo completa, elaborada à margem do cristianismo. A divisão que esse fato produz entre os eruditos é fácil de prever. Surgem, por assim dizer, dois partidos: o daqueles que se aferram ao enfoque tradicional, “espiritualista”, e o daqueles que ficam fascinados com a investigação natural, à margem da *Bíblia*, propiciada pelo referencial aristotélico. Tomás de Aquino, com Alberto Magno, está no meio, sofrendo incompreensões por parte dos dois partidos, enfrentando o desafio de harmonizar a teologia bíblica com a plena aceitação da realidade natural, a partir de Aristóteles.

O tratamento dado ao brincar é bastante representativo dessa postura de Tomás. Por um lado, ele segue a antropologia da *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles, nos dois breves estudos que tematicamente dedica ao tema⁹. Em ambos, seu ponto de vista é antropológico e ético: o papel do lúdico na vida humana, a necessidade de brincar, as virtudes e os vícios no brincar. Por outro lado, em outras obras (e de modo não sistemático), guiado pela *Bíblia*, Tomás se aprofunda de modo inesperado e radical no papel do lúdico na constituição do ser.

O *ludus* de que Tomás trata na *Suma teológica* e no *Comentário à Ética de Aristóteles* é sobretudo o brincar do adulto (embora se aplique também ao brincar das crianças). É uma virtude moral que leva a ter graça, bom humor, jovialidade e leveza no falar e no agir, a fim de tornar o convívio humano descontraído, acolhedor, divertido e agradável (ainda que possam se incluir nesse conceito de brincar também as brincadeiras propriamente ditas). Ao falarmos do lúdico, note-se que nos escritos de Tomás *ludus* e *iocus* são praticamente palavras sinônimas¹⁰.

O papel que o lúdico adquire na ética de Tomás decorre de sua própria concepção de moral: a moral é o ser do homem, doutrina sobre o que o homem é e está chamado a ser. A moral é um processo de autorrealização do homem, um processo levado a cabo livre e responsabilmente e que incide sobre o nível mais fundamental, o do ser homem: “Quando, porém, se trata da moral, a ação humana é vista como afetando não a um aspecto particular, mas à totalidade do ser do homem (...). Ela diz respeito ao que se é enquanto homem”¹¹.

⁹ Esses estudos correspondem aos artigos 2 a 4 da questão 168 da chamada Segunda Parte da Segunda Parte (II-II) da *Suma teológica* e ao *Comentário à Ética de Aristóteles* IV, 16.

¹⁰ Em latim, a palavra *iocus* tende a ser mais empregada para brincadeiras verbais, como piadas e enigmas. Já *ludus* se refere mais ao brincar não verbal, por ação. No entanto, no século XIII, *iocus* e *ludus* empregam-se frequentemente como sinônimas.

¹¹ *Suma teológica* I-II, 21, 2, objeção 2.

Assim entendida, a moral pressupõe o conhecimento sobre a natureza humana (e, em última instância, sobre Deus, como seu autor). A forma imperativa dos mandamentos (“Farás x”, “Não farás y”), na verdade, expressa enunciados sobre a natureza humana: “O homem é um ser tal que sua realização requer x e é incompatível com y”. Como diz Tomás, numa sentença só à primeira vista surpreendente: “As virtudes nos aperfeiçoam para que possamos seguir devidamente nossas inclinações naturais”¹².

Na *Suma teológica*, Tomás, sem a preocupação de glosar, trata do brincar mais livremente do que o faz no *Comentário à Ética de Aristóteles*. Na questão 168 da *Suma*, ele expõe a afirmação central da valorização do brincar: “O brincar é necessário para uma vida humana”¹³. A razão dessa afirmação (como sempre, o ser do homem), nós a encontraremos desenvolvida no artigo 2 da mesma questão 168. Ali, Tomás afirma que, assim como o homem precisa de repouso corporal para se restabelecer – pois, sendo suas forças físicas limitadas, não pode trabalhar continuamente –, assim também precisa de repouso para a alma, o que é proporcionado pela brincadeira.

Essa “re-criação” pelo brincar – e a afirmação de Tomás (ainda na questão 168) pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual e para o contemplativo, que são os que, por assim dizer, mais “desgastam” as forças da alma, arrancando-a do sensível. E, “sendo os bens sensíveis conaturais ao homem”, as atividades racionais mais requerem o brincar.

Daí decorrem importantes consequências para a filosofia da educação. O ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem¹⁴.

Em outro lugar da *Suma teológica*, Tomás – jogando com as palavras – analisa um interessante efeito da alegria e do prazer (*delectatio*) na atividade humana, efeito que ele chama metaforicamente de dilatação (*dilatatio*), capaz de ampliar a capacidade de aprender tanto em sua dimensão intelectual quanto na da vontade (o que designaríamos hoje por motivação). A “deleitação” (*delectatio/dilatatio*) produz uma dilatação essencial para a aprendizagem¹⁵. E, reciprocamente, a tristeza e o fastio produzem um estreitamento, um bloqueio ou, para usar a metáfora de Tomás, um peso (*aggravatio animi*) também para a aprendizagem¹⁶. Por isso, Tomás recomenda o uso didático de brincadeiras e piadas, para descanso dos ouvintes ou alunos¹⁷.

Não é de estranhar, portanto, que, tratando do relacionamento humano, Tomás chegue a afirmar – com um realismo prosaico – a necessidade ética de um trato divertido e agradável, baseado no fato (empírico) tão simples de que “ninguém aguenta um dia sequer com uma pessoa aborrecida e desagradável”¹⁸.

Daí que exista uma virtude do brincar. E há também vícios por excesso e por falta: as brincadeiras ofensivas e inadequadas, por um lado, e, por outro, a dureza e a incapacidade de brincar (também um pecado).

Basicamente as mesmas teses da *Suma* reaparecem no comentário de Tomás aos pontos da *Ética a Nicômaco* que Aristóteles dedica à virtude do brincar. O comentário do Aquinate é cerca de três vezes mais volumoso do que o original

¹² *Suma teológica* II-II, 108, 2.

¹³ *Suma teológica* II-II, 168, 3, objeção 3.

¹⁴ *Suma teológica*, prólogo.

¹⁵ *Suma teológica* I-II, 33, objeção 1.

¹⁶ *Suma teológica* I-II, 37, 2, objeção 2.

¹⁷ *Suma teológica* II-II, 168, 2, objeção 1.

¹⁸ *Suma teológica* II-II, 114, 2, objeção 1.

aristotélico¹⁹ e segue passo a passo a tradução de que Tomás dispunha. Tal tradução, se bem que muito boa para os padrões da época, é obscura em certas passagens, como naquela em que se dá a interpretação da palavra *eutrapelía* (“brincadeira”, em grego). Aristóteles, quando se vale do vocábulo *eutrapelía*, está comparando essa virtude da alma à agilidade como qualidade do corpo: “o bem voltar-se” corporal, com flexibilidade e desembaraço. Já o significado que a tradução deu a *eutrapelos* (“brincalhão”, “alegre”), *bene vertente*, sugere a Tomás a errônea (mas feliz) interpretação: “aquele que bem converte”, aquele que “converte” adequadamente em riso as incidências do cotidiano. Também no *Comentário à Ética de Aristóteles*, Tomás retoma os temas do brincar como virtude e os pecados por excesso e por falta: “Aqueles que não querem dizer algo engraçado e se irritam com os que o dizem, na medida em que assim se agastam, tornam-se como que duros e rústicos, não se deixando abrandar pelo prazer do brincar”.

O lúdico, tão necessário para a vida e para a convivência humana, adquire na teologia de Tomás um significado antropológico ainda mais profundo. Ele se baseia especialmente em duas sentenças bíblicas, que, na tradução de que dispunha, têm as seguintes formulações:

*Com Ele estava eu, compondo tudo, e eu me deleitava em cada um dos dias, brincando diante dele o tempo todo, brincando no orbe da terra, e as minhas delícias são estar com os filhos dos homens.*²⁰

*Corre para tua casa, e lá recolhe-te e brinca e realiza tuas concepções.*²¹

Para Tomás, o brincar é coisa séria. Para ele, é o próprio *Logos*, o *Verbum*, o Filho, a Inteligência Criadora de Deus quem profere as palavras de *Provérbios*: “A própria Sabedoria fala em *Provérbios* 8:30: ‘Com Ele estava eu etc.’. E esse atributo encontra-se especialmente no Filho, enquanto imagem de Deus invisível e por cuja Forma tudo foi formado (...), pois, como diz *João* 1:3, ‘Tudo foi criado por Ele’”²².

Nesses versículos encontram-se os fundamentos da Criação divina e da possibilidade de conhecimento humano da realidade. Antes de mais nada, Tomás sabe que não é por acaso que o *Evangelho de João* emprega o vocábulo grego *Logos* (razão) para designar a segunda pessoa da Santíssima Trindade: o *Logos* é não só imagem do Pai, mas também princípio da Criação, que é, portanto, obra inteligente de Deus, “estruturação por dentro”, projeto, design das formas da realidade, feito por Deus por meio de seu Verbo, o *Logos*.

Assim, para Tomás, a Criação é também um “falar” de Deus, do *Verbum* (razão, razão materializada em palavra). As coisas criadas são porque são pensadas e “proferidas” por Deus, e por isso são cognoscíveis pela inteligência humana. Nesse sentido encontramos aquela feliz formulação do teólogo alemão Romano Guardini (1885-1968), que afirma o “caráter de palavra” (*Wortcharakter*) de todas as coisas criadas. Ou, em sentença quase poética de Tomás, “as criaturas são palavras”. “Assim como a palavra audível manifesta a palavra interior, assim também a criatura manifesta a concepção divina (...); as criaturas são como palavras que manifestam o Verbo de Deus.”²³

¹⁹ *Ética a Nicômaco* 1127b 30-1128b 10.

²⁰ *Provérbios* 8:30-31.

²¹ *Eclesiástico* 32:15-16.

²² *Comentário às Sentenças* I.

²³ *Comentário às Sentenças* I, 27, 2, 2 objeção 3.

Esse entender a Criação como pensamento de Deus, como “fala” de Deus, foi muito bem expresso em uma aguda sentença de Sartre (ainda que para negá-la): “Não há natureza humana porque não há Deus para a conceber”²⁴. E, como vimos, essa mesma palavra – *conceptio* – é essencial na interpretação de Tomás.

Como num brinquedo ou jogo, o *Verbum* compõe (*componens*) a articulação intelectual das diversas partes e diversos momentos da Criação. Pois o ato criador de Deus não é um mero “dar o ser”, mas um “dar o ser” que é design, projeto intelectual do Verbo²⁵: “Qualquer criatura, por ter uma certa forma e espécie, representa o Verbo, porque a obra procede da *concepção* de quem a projetou”²⁶.

A Criação, como “brinquedo de composição”, liga-se também ao modo como Tomás – seguindo uma tradição patrística – encara as três obras dos seis dias: Criação (*opus creatus*, no primeiro dia), distinção (*opus distinctionis*, no segundo e no terceiro dia) e ornamento (*opus ornatus*, quarto, quinto e sexto dia). Para ele, seguindo Agostinho, as três obras do relato dos seis dias, registrado no início da *Bíblia*, são obra do Verbo.

Tomás – como, aliás, toda a tradição medieval – tem um extraordinário desembaraço em interpretar a *Bíblia*. As palavras com que se abrem os livros sagrados, “No princípio”, são entendidas por ele pessoalmente, na pessoa do Verbo, e não adverbialmente, “No começo”.

Essa atitude dá-lhe, como veremos, inesperadas possibilidades exegéticas. Começamos, seguindo sua análise no livro I do *Comentário às Sentenças*, do já tantas vezes citado versículo de *Provérbios* 8:30-31: “Com Ele estava eu, compondo tudo, e eu me deleitava em cada um dos dias, brincando diante dele o tempo todo, brincando no orbe da terra, e as minhas delícias são estar com os filhos dos homens”.

“Com Ele estava eu, compondo tudo”: o Verbo estava junto ao Pai. Em outra obra²⁷, Tomás explica que essa frase significa que o Verbo estava com Ele (Deus Pai) como princípio da Criação.

“Eu me deleitava” (*delectabar*), compartilhando a glória do Pai²⁸.

“Brincando” (*ludens*): a sabedoria de Deus cria brincando, pois é próprio da sabedoria o ócio da contemplação, tal como se dá nas atividades do brincar, que não se buscam por um fim que lhes é extrínseco, mas pelo prazer que dão por si mesmas²⁹.

“Em cada um dos dias” (*per singulos dies*): é precisamente quando comenta essa expressão que o pensamento de Tomás atinge sua máxima profundidade. “Dia” tem dois significados: 1) a diversidade da obra do Verbo, conhecimento criador, que opera algo novo em cada um dos dias da Criação; e 2) o dia como luz, luz conhecedora, inscrita na criatura, que “repassa” sua luminosidade para o conhecimento do homem. Quanto a este último sentido, lemos no *Comentário a 1ª Timóteo*: “Tudo o que é conhecido chama-se luz. Mas qualquer ente é conhecido por seu ato, sua forma: daí que o que o ente tem de ato tem de luz (...) e o que tem de ser tem de luz”.

²⁴ Sartre, Jean-Paul. *O existencialismo é um humanismo*, em *Os Pensadores* (volume XLV). São Paulo, Abril, 1973, página 11.

²⁵ “Deus Pai opera a Criação pelo seu Verbo” (*Suma teológica* I, 45, 6).

²⁶ *Suma teológica* I, 45,8.

²⁷ *Comentário ao Evangelho de João* I, 2.

²⁸ “*Delectabar, consors paternae gloriae*” (*Comentário às Sentenças* I, 2, 1, 5).

²⁹ *Comentário às Sentenças* I, 2, 1, 5.

Juntando os dois significados de “dia”, Tomás diz que o Verbo fala “em cada um dos dias” por causa de suas diversas ações na obra dos seis dias: a concepção das diversas “razões” das criaturas, que de per si são trevas, mas em Deus são luz³⁰.

Essa luz do design do Verbo embutida no ser da criatura (ou melhor, que é o próprio ser da criatura) é, como dizíamos, o que a torna cognoscível para o intelecto humano. Assim, não é descabido que a inteligência humana tente captar também o senso lúdico do *Verbum*. Na *Suma teológica*, numa passagem já citada³¹, Tomás vai associando a obra de ornamentação aos elementos mencionados na Criação: no quarto dia são produzidas as luminárias, ornamento do céu; no quinto, as aves e os peixes, que ornamentam o ar e a água; e, no sexto dia, os animais, para a terra.

Se bem que o pecado do homem afetou a criação irracional, aventuremo-nos, neste breve parêntese, a adivinhar o senso lúdico na criação dos animais, que ornamentam a terra. É o que faz Guimarães Rosa em uma enigmática sentença sobre sua visita ao zoológico³². Após contemplar toda a cômica variedade de espécies (“O cômico no avestruz: tão cavalhar e incozinhável”; “O macaco: homem desregulado. O homem: vice-versa; ou idem”; “O dromedário apesar-de. O camelo além-de. A girafa, sobretudo”), o escritor desfere a “adivinha”: “O macaco está para o homem assim como o homem está para x”. Ao que poderíamos ajuntar: o homem está para x assim como x para y.

Se no *Comentário às Sentenças* Tomás fala do *Deus ludens*, comentando passo a passo *Provérbios* 8:30-31, no *Comentário ao De hebdomadibus* de Boécio ele apresenta uma interpretação mais sugestiva do mesmo tema, desta vez aplicada ao homem e a propósito de *Eclesiástico* 32:15-16, que é posto precisamente como epígrafe de seu livro e objeto de todo o Prólogo. Tomás interpretará de modo originalíssimo a expressão “Brinca e realiza as tuas concepções”, com aquele semcerimonioso modo medieval, a que já aludimos, de interpretar não literalmente a *Bíblia*.

Aparentemente esse versículo é um conselho moral bíblico a mais (assim o entende Agostinho³³), um conselho secundário, que passou quase inteiramente despercebido aos autores anteriores ao Aquinate (e também aos posteriores). Um conselho que a *Bíblia de Jerusalém* traduz pela anódina fórmula “Corre para casa e não vagueies. Lá diverte-te, faz o que te aprouver, mas não peques falando com insolência”.

Tomás, porém, vê nesse versículo um convite ao homem a exercer seu conhecimento, seguindo, a seu modo, os padrões lúdicos de Deus. Seu Prólogo fundamenta todo um programa pedagógico, que aponta para o fim por excelência da educação: a *contemplatio* (palavra que, como se sabe, traduz o termo grego *theoría*).

Acompanhemos Tomás no Prólogo do *Comentário ao De hebdomadibus*, desde a epígrafe: “Corre para tua casa, e lá recolhe-te, brinca e age tuas concepções” (*Eclesiástico* 32:15). Tomás começa dizendo que a aplicação à sabedoria tem o privilégio da autossuficiência: ao contrário das obras exteriores, não depende senão de si mesma. Tudo que o homem necessita para aplicar-se à sabedoria é recolher-se em si mesmo. Daí que o Sábio, o autor do *Eclesiástico*, diga: “Corre para tua casa”. Trata-se de um convite à fecundidade da solidão e do silêncio, ao recolhimento, a entrar em si mesmo, solicitamente (daí o “corre”), e afastando toda a distração e os cuidados alheios à sabedoria.

³⁰ *Comentário às Sentenças* I, 2, 1, 5.

³¹ *Suma teológica* I, 70.

³² *Ave Palavra*, José Olympio, 1978, página 94 e seguintes.

³³ *Speculum* 23.

“Recolhe-te” (*advocare*): com essa palavra, Tomás quer reforçar – como em tantas outras passagens em que emprega esse vocábulo³⁴ – o recolhimento de quem foi chamado para outra parte, a serena concentração, que se abre à contemplação intelectual da realidade, da maravilha da Criação.

“Brinca”: além das duas razões que aponta no *Comentário às Sentenças* – o brincar é deleitável e as ações do brincar não se dirigem a um fim extrínseco –, aqui Tomás acrescenta que no brincar há puro prazer, sem mistura de dor, daí a comparação com a felicidade de Deus³⁵. E é por isso que, juntando as duas passagens-chave, enfatiza que *Provérbios* 8 afirma: “Eu me deleitava em cada um dos dias, brincando diante dele o tempo todo”.

A conclusão de Tomás é de uma densidade insuperável. “A divina sabedoria fala em ‘diversos dias’, indicando as considerações das diversas verdades. E por isso ajunta: ‘Realiza as tuas concepções’, concepções pelas quais o homem acolhe a verdade”. Infelizmente, Tomás não diz como concebe essa imitação do *Logos* divino pela inteligência humana.

Tomás não diz como se dá esse *lude et age conceptiones tuas* (“brinca e realiza tuas descobertas”). Seja como for, trata-se de um convite ao homem, com sua limitada inteligência, a entrar no jogo do *Verbum*³⁶, a descobrir suas peças, seu sentido, a “lógica lúdica” do *Logos ludens*. Certamente, trata-se da contemplação da sabedoria (o que inclui a contemplação “terrena”, da maravilha da Criação), mas nada impede que estendamos esse convite a outros campos. Num tempo como o nosso, em que alguns anteveem o fim da sociedade do trabalho, o fim da burocracia, o fim da racionalidade sem imaginação, Domenico de Masi, o profeta da sociedade do lazer (não por acaso napolitano; Tomás também era da região de Nápoles), nos vem anunciar “a importância do espírito lúdico, sem o qual não se constrói a ciência”³⁷.

Afirmar o *Logos ludens* é afirmar a *contemplatio* – os deleites do conhecimento que tem um fim em si –, a contemplação que é formalmente fim da educação proposta por Tomás. Mas o reconhecimento do *Logos ludens* traz consigo também o sentido do mistério; mistério que se dá não por falta, mas por excesso de luz. A Criação é excesso de luz e nunca pode ser plenamente compreendida pelo homem, daí que a busca da verdade – que Tomás, em famosa questão no *Quodlibet*, afirma ser a mais veemente força no homem – conviva com a despreensão de compreender cabalmente sequer a essência de uma mosca, como o Aquinate afirma no começo do *Comentário ao Credo*. Isto é, o brincar do homem que busca o conhecimento deve significar também o reconhecimento desta nota essencial na visão de mundo de Tomás: o mistério.

Nesse sentido, Adélia Prado, que melhor do que ninguém *sabe* de Criação, reafirma a ligação do lúdico com o mistério em diversas de suas poesias. Uma delas é *Cartonagem*:

³⁴ Por exemplo, na *Suma teológica* (II-II, 175, 4), Tomás diz que, para conhecer as coisas altíssimas de Deus, é necessário que “que toda intenção da mente nelas se concentre”.

³⁵ Deus é feliz e suas delícias são estar com os filhos dos homens. Isso impede qualquer interpretação do brincar de Deus na Criação como uma piada de mau gosto, no sentido de Macbeth (ato V): “A vida é um conto dito por um idiota, cheio de som e fúria, não significando nada”. Num outro comentário a *Provérbios* 8:30-31, Tomás diz que Deus ama as criaturas, especialmente o homem, a quem comunica o ser e a graça, para fazê-lo partícipe de sua felicidade (*Comentário ao Evangelho de João* 15, 2).

³⁶ *Verbum* é vocábulo para “significar o processo intelectual de concepção”, afirma Tomás na *Suma teológica* (I, 37, 1).

³⁷ Domenico de Masi, em entrevista no programa *Roda Viva*, da TV Cultura, em janeiro de 1999, citado por Gilberto de Mello Kujawski, “A sociedade do lazer e seu profeta” (*O Estado de S. Paulo*, 25/2/1999, página 2).

*A prima hábil, com tesoura e papel, pariu a mágica:
emendadas, brincando de roda, “as neguinhas da Guiné”.
Minha alma, do sortilégio do brinquedo, garimpou:
eu podia viver sem nenhum susto.
A vida se confirmava em seu mistério.³⁸*

A partir da estrutura dual de um *Logos ludens*, compreende-se a dualidade fundamental do conhecimento humano. Conhecemos, mas no claro-escuro do mistério, particularmente no que se refere ao alcance do pensamento humano em relação aos arcanos de Deus: nele não há uma liberdade compatível com a contradição de um Ockham – personagem referencial de frei Guilherme de Baskerville, o herói de *O nome da rosa*, de Umberto Eco – nem tampouco as férreas *rationes necessariae* de um Anselmo de Canterbury.

À rosa da qual nada resta a não ser o nome (“*stat rosa pristina nomine*”) e a um Deus que é um sonoro nada (“*Gott ist ein lautes Nichts*”) – sentenças com que se fecha o romance de Eco –, contrapõem-se a rosa de Tomás e a de Julieta, que, também ela, fala do nome da rosa:

*O que está num nome? Isso que nós chamamos uma rosa
Por qualquer outro nome tão doce aroma exalaria³⁹*

Se a rosa tivesse outro nome, deixaria de ser aquilo que é? Deixaria de ser luz e fonte de luz, do *Verbum ludens* de Deus?⁴⁰

³⁸ Adélia Prado, *Poesia Reunida*, Siciliano, 1991, página 111.

³⁹ William Shakespeare, *Romeu e Julieta*, ato II (*What’s in a name? That which we call a rose/ By any other name would smell as sweet*).

⁴⁰ Tomás de Aquino, *Comentário ao Evangelho de João* 1, 4.